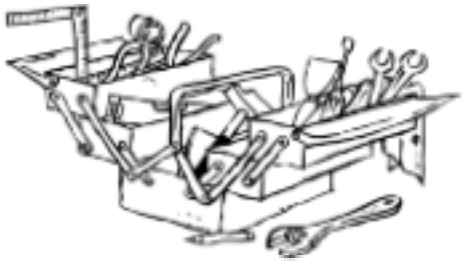

Le loto des tables de multiplication

Type d'outil :
Outil d'entraînement des tables de multiplication et d'aide à la mise en mémoire.

Auteur : Jean François Heynen, gestionnaire Focef, Liège.

Cycle auquel est destiné cet outil : cycle 3

Contexte de conception de l'outil :
Si chacun s'accorde à reconnaître l'importance des tables de multiplication dans la résolution mentale d'un grand nombre de calculs, encore faut-il, après les avoir construites et mémorisées, être capable de les restituer le plus correctement possible. C'est de cette restitution que dépendent la qualité et la vitesse de résolution mentale des calculs où elles interviennent.
C'est cette préoccupation qui m'a poussé à proposer à mes élèves ce « loto des tables ». Ce jeu permet en effet d'aider à fixer les tables et d'accroître la vitesse de restitution.

Intérêt de l'outil :
Ce jeu permet plusieurs variantes. L'une d'elles oblige l'élève à anticiper en répertoriant toutes les multiplications ayant le même produit.
L'outil cible uniquement les tables les plus difficile à mémoriser.
Tous les élèves peuvent jouer et donc, s'entrainer en même temps

Mode d'emploi :
La description de l'outil en permet un usage immédiat.

8	18	28	25
27	63	45	21

42	20	32	12
50	81	16	36

14	49	24	56
15	54	9	35

72	40	48	6
30	64	80	90

14	56	72	6
8	25	42	12

49	24	40	48
18	28	20	32

15	9	30	80
27	45	50	16

54	35	64	90
63	21	81	36

35	14	90	72
21	8	36	42

9	49	80	40
45	18	16	20

54	24	64	48
63	28	81	32

15	56	30	6
27	25	50	12

49	80	18	16
9	40	45	20

24	64	28	81
15	48	27	32

24	30	28	50
25	56	12	6

14	48	8	32
35	64	21	81

35	9	90	80
45	21	16	36

54	15	30	64
63	27	50	81

56	24	6	48
28	25	32	12

49	14	72	40
18	8	20	42

4 x 2	6 x 2	9 x 3
7 x 2	8 x 2	10 x 3
9 x 2	10 x 2	2 x 4
3 x 3	4 x 3	3 x 4
5 x 3	6 x 3	4 x 4
7 x 3	8 x 3	5 x 4

6 x 4	7 x 4	8 x 4
9 x 4	10 x 4	3 x 5
4 x 5	5 x 5	6 x 5
7 x 5	8 x 5	9 x 5
10 x 5	2 x 6	3 x 6
4 x 6	5 x 6	6 x 6

7 x 6	8 x 6	9 x 6
10 x 6	2 x 7	3 x 7
4 x 7	5 x 7	6 x 7
7 x 7	8 x 7	9 x 7
10 x 7	1 x 8	2 x 8
3 x 8	4 x 8	5 x 8

6 x 8	7 x 8	8 x 8
9 x 8	10 x 8	1 x 9
2 x 9	3 x 9	4 x 9
5 x 9	6 x 9	7 x 9
8 x 9	9 x 9	10 x 9
2 x 10	3 x 10	4 x 10

1 x 2 = 2	1 x 3 = 3	1 x 4 = 4	1 x 5 = 5	1 x 6 = 6	1 x 7 = 7	1 x 8 = 8	1 x 9 = 9	1 x 10 = 10
2 x 2 = 4	2 x 3 = 6	2 x 4 = 8	2 x 5 = 10	2 x 6 = 12	2 x 7 = 14	2 x 8 = 16	2 x 9 = 18	2 x 10 = 20
3 x 2 = 6	3 x 3 = 9	3 x 4 = 12	3 x 5 = 15	3 x 6 = 18	3 x 7 = 21	3 x 8 = 24	3 x 9 = 27	3 x 10 = 30
4 x 2 = 8	4 x 3 = 12	4 x 4 = 16	4 x 5 = 20	4 x 6 = 24	4 x 7 = 28	4 x 8 = 32	4 x 9 = 36	4 x 10 = 40
5 x 2 = 10	5 x 3 = 15	5 x 4 = 20	5 x 5 = 25	5 x 6 = 30	5 x 7 = 35	5 x 8 = 40	5 x 9 = 45	5 x 10 = 50
6 x 2 = 12	6 x 3 = 18	6 x 4 = 24	6 x 5 = 30	6 x 6 = 36	6 x 7 = 42	6 x 8 = 48	6 x 9 = 54	6 x 10 = 60
7 x 2 = 14	7 x 3 = 21	7 x 4 = 28	7 x 5 = 35	7 x 6 = 42	7 x 7 = 49	7 x 8 = 56	7 x 9 = 63	7 x 10 = 70
8 x 2 = 16	8 x 3 = 24	8 x 4 = 32	8 x 5 = 40	8 x 6 = 48	8 x 7 = 56	8 x 8 = 64	8 x 9 = 72	8 x 10 = 80
9 x 2 = 18	9 x 3 = 27	9 x 4 = 36	9 x 5 = 45	9 x 6 = 54	9 x 7 = 63	9 x 8 = 72	9 x 9 = 81	9 x 10 = 90
10 x 2 = 20	10 x 3 = 30	10 x 4 = 40	10 x 5 = 50	10 x 6 = 60	10 x 7 = 70	10 x 8 = 80	10 x 9 = 90	10 x 10 = 100

9 x 10

8 x 10

Loto des tables de multiplication

Objectifs : Mémorisation des tables de multiplication.
Entretien de ce savoir.

Compétence visée:

Résoudre des calculs ⟹ Construire et utiliser les quelques automatismes de base nécessaires.

Règles du jeu :

1 Les élèves sont répartis en groupes de 4. Chacun reçoit une planche de 8 nombres. Les cartes reprenant les calculs sont retournées au centre de la table. Tour à tour, les élèves choisissent une carte et la placent sur leur jeu si celui-ci contient le produit de la multiplication. Dans le cas contraire, ils redéposent la carte dans le jeu et c'est au suivant de jouer. Toute carte bien placée donne le droit de jouer à nouveau. Celui qui, le premier, a complété toute sa planche a gagné. La possibilité est offerte aux joueurs qui ne connaissent pas le résultat du produit de retourner la fiche des tables. Dans ce cas, ils ne peuvent pas rejouer.

Variantes

1 Idem, mais il ne faut remplir que les cases de couleur (Ceci oblige les élèves à répertorier et à cibler les différents produits liés au même nombre).
2 Chaque joueur reçoit une planche et 7 cartes. Chacun leur tour, les joueurs déposent leurs cartes sur n'importe quelle planche, à condition que les cartes déposées touchent une carte déjà placée (sauf pour la première carte mise en jeu). Si un joueur ne peut plus déposer, il pioche dans le tas de cartes restantes. Le premier qui n'a plus de cartes a gagné.
3 ...